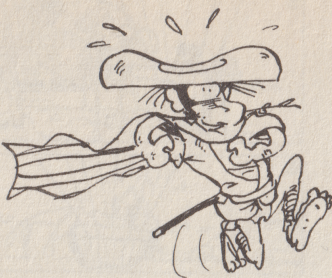
モンキー・パンチ スペシャルインタビュー

Monkey Punch Special Interview

「できる限り、絵だけで漫画を表現したかったんです」

サイレント漫画として、絶大な人気を誇る『一宿一飯』。
モンキー・パンチが『一宿一飯』の制作裏話を語る。

モンキー・パンチ氏の豪華シアタールーム。音・映像ともに迫力満点。→

セリフがないので、外国人に人気が高かったのも納得。

サイレント漫画は、万国共通なんだよ。

――『一宿一飯』は、どれくらいの間連載していましたか。

MP　『週刊サンケイ』という雑誌がありましてね、そこに連載していました。ずいぶん、長いこと描きましたよ。14年間もやっていましたから。僕の連載の中では、『ルパン三世』より長く、連載の最長記録ですね。

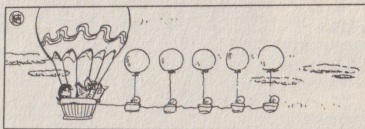
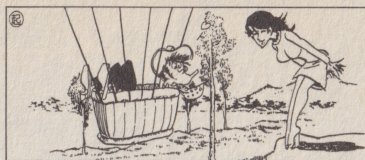
――サイレント漫画、とよく言われますが……。

MP　うん。でもね、描きはじめの頃は、この本にも入っているようにセリフがあるものもあったし、長いストーリーのものも、けっこうありましたね。おもしろいのはね、この『一宿一飯』は、外国の方にも喜んでもらえたみたいです。セリフがないわけだからね。セリフがなくて意味がわかれば、それは万国共通だよね（笑）。

――絵だけでオトそうというのは、漫画家になりたての頃から考えていたんですか？

MP　そうですね。若いときから意識していましたね。要するに、絵だけでどこまで漫画として表現できるかと、絶えず考えていました。

そうそう、この間飲んでいて演歌の話になったんです。そこで、「僕は演歌をカラオケで聴く」って言ったんですよ。歌うんじゃなくて、聴く

モンキー・パンチ氏は数多くのサイレント漫画を手掛けてきた。右の『UPUPバルーン』もその代表作の一つ。

んです。言葉って、時にはじゃまになるんですね。歌詞がないのを聴くのが好きなんですよ。下手に詩が入ってくると、「私はこんなかわいそうな女なの、わかってよ」みたいに、しつこく感じられるときがあるんです。そんなもん、「いいかげんにせいよ！」と言いたくなってしまうんで、言葉が入っている演歌は聴きたくないんです。例えば、ジャズ・・・英語の曲なんかはよく聴くんです。というのはね、言葉の意味がよくわからないから聴くんですよ。歌詞の内容がわかっちゃうと、それに引きずられてしまうでしょ。あれが、僕はあまり好きじゃないんです。

――絵のほうも同じ、ということですか・・・？

MP そうですね。要するに、絵もセリフでわからせるのを極力避けたいんですよ。なんか理屈っぽくなっちゃう。絵で表現できるところは表現したいというのはありましたね。昔からそうだった。

「風」をテーマにした素晴らしい彫刻に出会って・・・。

――漫画を描く上で、そんなふうに考えるようになったきっかけはあっ

たんですか?

MP　きっかけというわけではないんですが……。若かった頃、二十代の頃は、美術展覧会が好きでよく見に行っていたんです。二科展とか日展とか、上野あたりの美術館とかでやっているときあるでしょ。それでね、あるとき素晴らしい作品に出会ったことがあるんです。

――絵画でしたか?

MP　いや、彫刻でした。どういう彫刻かというと、「風」をテーマにした作品。男の人が帽子をかぶっているんですけど……こんなふうにやってるんですよ(手で帽子を押さえているそぶり)。それで、コートがヒューってなびいていて。風に向かって歩いているとこなんですよね。あれ見てねえ……僕ら、漫画を描くとき、風の感じを出すために線を入れて表現をしてしまうんですよ。

――漫画家の先生たちは、よく絵柄に斜めの線で、風を表現なさってますね。

MP　そうです、そうです。でも、彫刻ですから、それがまったくないわけですよ。ただポーズだけでした。それでも、風の感じが……強烈な風が感じられるんですよ。これが、やっぱり絵だ!　そう思いましたね。

――たしかに、ポーズだけで「風を表現する」なんてすごいですよね。

独特の視点で、日常のあらゆる場面からアイデアを生み出す。

MP　それは、ぼくらにとっては要するにセリフなんですね。その彫刻を見たからだけではないと思うんですが、セリフに書いている言葉を絵で表せないか、ということを、絶えず考えていましたね。

コマ漫画は、ストーリー漫画より難しいかも。

――『一宿一飯』を描いていて、困ったことはなかったですか？

MP　いやいや、しょっちゅう困ってましたよ。一本の漫画を描き出したときは、最後の「結（オチ）」なんていうのはまったくわかってないですから。それで最後になって困ったな、どうやってオトそうか、なんていつも悩んでいましたね（笑）。

――ストーリー漫画と比べると、描く時の大変さはどうなんでしょう？

MP　『一宿一飯』のようなコマ漫画には、「結」に意外性がなければダメですね。それも、道理に合った意外性、というやつです。例えば、レースの話を作ったとしましょう。すると、「起」でF1に出てくるようなマシーンと自転車が出てきて、「結」は自転車が勝ったら意外性があっておもしろい。でもね、「承」「転」で、どうやって自転車に勝たせるのかを考えるのは、とても難しいんです。ムダのないコマ漫画はストーリー漫画よりも難しいかもしれません。毎回、アイデアを考えるのにとても

苦労しましたね。

――アイデアは、どんなところからヒントを得るのですか?

MP 日常生活のすべてからアイデアは拾うんですね。アイデアがポツンと生まれたら、最初は絵的に考えてしまうんです。最後どうしてもオチない場合もあるんですよ。下描きの段階で、どうしてもオチない場合は、最後のコマは下描きやめちゃいますね。最後のコマだけ下描きなし。それで実際にスミを入れていって、一気にドーンとオトしちゃう。

――下描きなしで…描いてしまうんですか?

MP 要するにね、ああいうものっていうのはね、勢いですよ。ダーっと描いていって、最後にドンと「結」を決めるときは調子いいんですよー。最後はこうしようと思って描いていったときの「結」っていうのはつまらないことが多いもんですよ。アイデアを練って、練って、練って描いていって、どうだあ! みたいなときは、読者の反響は以外と少ないですね。その反対で、もうアイデアにつまってしまって、絵も自分で見ても雑だなあ、なんて感じる時があるんです。しかも締め切りまでに、もうほとんど時間がない。とにかく仕上げなきゃ、という時だね。そういう時に描きあげた漫画のほうが、かえって読者の反響があるものなんですよ。何ごとも思いきりが大事なんです(笑)。